



PEMANFAATAN CANVA SEBAGAI MEDIA KREATIF UNTUK MENINGKATKAN INOVASI PEMBELAJARAN GURU DI SMA NEGERI 1 POMALAA

Jusnydar.J¹, Rifka Hafidza Hajar², Ivmal Deprian³, Yuspira A.S⁴, Sophia Welmince Nunaki⁵, Junse Rante⁶, Dwi Nabilah Syaharani M⁷, Saleh Sutrisna⁸

Universitas Sembilanbelas November Kolaka^{1,2,3,4,5,6,7,8}

e-mail: jusnydar.j25@gmail.com

Diterima: 27/3/2026; Direvisi: 8/5/2026; Diterbitkan: 16/5/2026

ABSTRAK

Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran menjadi salah satu kebutuhan penting di era pendidikan modern. Namun, masih banyak guru yang belum memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi secara optimal. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam memanfaatkan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran yang kreatif dan inovatif di SMA Negeri 1 Pomalaa. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah pendekatan kuantitatif deskriptif dengan desain One Group Pretest-Posttest. Subjek kegiatan terdiri dari 15 orang guru yang mengikuti pelatihan penggunaan aplikasi Canva. Kegiatan dilaksanakan melalui tiga tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap evaluasi dilakukan pengukuran melalui pre-test dan post-test untuk mengetahui peningkatan pemahaman peserta setelah mengikuti pelatihan. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman guru yang signifikan terhadap penggunaan Canva sebagai media pembelajaran. Persentase pemahaman peserta sebelum pelatihan berada pada angka 23%, sedangkan setelah pelatihan meningkat menjadi 92%, dengan peningkatan sebesar 69% yang berada pada kategori baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pelatihan pemanfaatan aplikasi Canva efektif dalam meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif. Dengan demikian, penggunaan Canva dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang mampu mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih menarik, inovatif, dan efektif di sekolah

Kata Kunci: *Canva, Media Pembelajaran, Pelatihan Guru.*

ABSTRACT

The utilization of digital technology in learning has become an essential requirement in the modern era of education. However, many teachers have yet to optimally utilize technology-based learning media. This community service activity aims to enhance teachers' knowledge and skills in utilizing the Canva application as a creative and innovative learning medium at SMA Negeri 1 Pomalaa. The method used in this activity is a descriptive quantitative approach with a One Group Pretest-Posttest design. The subjects consisted of 15 teachers who participated in training on the use of the Canva application. The activity was carried out through three stages: planning, implementation, and evaluation. In the evaluation stage, measurements were taken via pre-test and post-test to determine the increase in participants' understanding after the training. The results of the activity indicate a significant increase in teachers' understanding of using Canva as a learning medium. The percentage of participants' understanding before the training was 23%, which increased to 92% after the training—a total improvement of 69%, falling into the "Good" category. These results demonstrate that the training on the utilization of the Canva application is effective in improving teachers' ability to





develop more creative and interactive learning media. Consequently, the use of Canva can serve as an alternative learning medium capable of supporting the creation of more engaging, innovative, and effective learning processes in schools.

Keywords: *Canva, Learning Media, Teacher Training*

PENDAHULUAN

Arus globalisasi memberikan banyak sekali perubahan dalam segala aspek kehidupan manusia. Perkembangan ilmu pengetahuan serta teknologi mendorong terjadinya perubahan, dan hal tersebut pun turut mendorong manusia agar mampu beradaptasi dan mengikuti setiap arus perkembangannya. Globalisasi yang saat ini terjadi di seluruh dunia tidak dapat dipisahkan dengan betapa pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dan faktor pendukung utama (Amini dkk., 2020). Berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi tersebut erat kaitannya dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dalam dunia pendidikan, bahkan dikatakan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi tersebut adalah hasil berkembangnya ilmu pengetahuan itu sendiri, sehingga perkembangan tersebut juga harus dimanfaatkan dalam dunia (Wulandari dan Mudinillah, 2022).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital saat ini memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap dunia pendidikan. Proses pembelajaran tidak lagi hanya berfokus pada metode ceramah, tetapi juga menuntut adanya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Guru sebagai fasilitator pembelajaran dituntut untuk mampu memanfaatkan teknologi sebagai sarana untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif, kreatif dan menyenangkan bagi peserta didik. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran adalah dengan memanfaatkan media digital yang mudah digunakan dan menarik secara visual. Media pembelajaran yang kreatif dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih jelas, meningkatkan perhatian siswa, serta memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti kegiatan belajar. Oleh karena itu, kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi salah satu kompetensi penting yang perlu dimiliki di era pendidikan modern.

Media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran agar dapat dipahami dengan baik oleh siswa. Media pembelajaran merupakan salah satu penentu keberhasilan proses belajar mengajar di kelas, bahwa media pembelajaran merupakan wadah dalam penyampaian dan penyaluran informasi kepada penerima, sehingga dapat menghasilkan aktivitas belajar mengajar yang terencana secara efektif serta efisien dalam rangka menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, yang mempermudah siswa memahami materi pelajaran dan meningkatkan minat siswa untuk belajar, media pembelajaran sebagai suatu alat yang sangat mendukung proses pembelajaran baik itu dalam maupun di luar ruangan. Sehingga, dengan penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar akan terjadi proses belajar yang baik, aktif dan bermanfaat (Indriani, 2024).

Salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran kreatif adalah aplikasi Canva. Canva merupakan aplikasi desain grafis yang membantu pengguna untuk membuat berbagai jenis materi yang kreatif secara online. Menu desain Canva meliputi membuat buku online atau e-modul, presentasi, video presentasi, poster dan lain-lain. Canva dapat digunakan di laptop melalui Web Browser maupun aplikasi dan dapat digunakan di handphone melalui aplikasi Canva. Tersedianya template dengan beragam tema yang sangat menarik menjadikan Canva banyak digemari dan memudahkan pengguna (Sari dkk., 2021).





Pemanfaatan Canva dalam pembelajaran dapat membantu guru menyajikan materi secara lebih menarik dan interaktif. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Canva dapat meningkatkan kreativitas guru, keterlibatan siswa, serta efektivitas penyampaian materi dalam proses pembelajaran (Ilahy dkk., 2024). Namun demikian, pada kenyataannya masih banyak guru yang belum memanfaatkan aplikasi digital secara optimal dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor, seperti kurangnya pelatihan, keterbatasan pengetahuan mengenai pemanfaatan teknologi pendidikan, serta kebiasaan menggunakan metode pembelajaran konvensional. Kondisi ini juga dapat ditemukan kepada beberapa guru di SMA Negeri 1 Pomalaa yang masih memerlukan keterampilan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi. Oleh karena itu, diperlukan suatu upaya untuk meningkatkan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

Berdasarkan permasalahan tersebut, kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman serta keterampilan kepada guru dalam memanfaatkan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran kreatif dan inovatif. Melalui kegiatan pelatihan ini diharapkan guru dapat meningkatkan inovasi dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif sehingga mampu mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih efektif di SMA Negeri 1 Pomalaa. Selain itu, kegiatan pelatihan ini juga diharapkan dapat meningkatkan kreativitas guru dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai media pembelajaran di era pendidikan sekarang.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan desain one group pre-test dan post-test. Subjek kegiatan ini adalah 15 guru di SMA Negeri 1 Pomalaa yang terlibat dalam pelatihan pemanfaatan aplikasi Canva sebagai sarana bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif. Instrumen pengumpulan data berupa tes pengalaman guru mengenai penggunaan aplikasi Canva berbentuk angket skala penilaian yang berbentuk angket skala penilaian yang telah disesuaikan dengan tujuan kegiatan. Pelaksanaan kegiatan pelatihan penggunaan aplikasi Canva dilakukan dengan tiga tahap. Tahapan kegiatan ini meliputi: (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan dan (3) Evaluasi.

Pada tahapan pertama yaitu kegiatan perencanaan mencakup kegiatan mengamati cara mengajar guru di dalam kelas. Kegiatan kedua yaitu tahap pelaksanaan, tahap ini yaitu pelaksanaan pelatihan penggunaan aplikasi Canva untuk media pembelajaran yang interaktif bagi guru. Kegiatan ini dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 13 Februari 2026. Kegiatan ini dilaksanakan di Laboratorium Komputer Sma Negeri 1 Pomalaa. Tahapan ketiga yaitu evaluasi. Tahapan ini berupa *Pre-test* dan *Post-test*. Desain metode One Group Pretest Posttest Design yakni pengujian subjek penelitian dengan memberikan tes awal (pretest) terlebih dahulu untuk menguji sejauh mana kemampuan awal yang diketahui oleh partisipan. Setelah dilakukan tes awal, selanjutnya partisipan akan diberikan perlakuan, yaitu dengan pelatihan penggunaan aplikasi Canva untuk membuat media pembelajaran. Setelah pemaparan materi dan demokrasi, partisipan akan diberikan tes akhir (Posttest) untuk mengetahui seberapa besar pengaruh pelatihan penggunaan aplikasi Canva tersebut (Muhandis dan Riyadi, 2023).

Tabel 1 Kualifikasi Persentase Peningkatan Pemahaman Peserta Pelatihan

Interval (%)	Kategori
0-25	Sangat Rendah
26-51	Rendah
52-68	Sedang

69-84	Baik
85-100	Sangat Baik

(Sumber. Jahring dkk., 2022)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Kegiatan pelatihan pemanfaatan aplikasi Canva bagi guru untuk membuat media pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam memanfaatkan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Tahap perencanaan dilakukan selama kurang lebih 3 hari sebelum kegiatan pelatihan pemanfaatan aplikasi Canva dilaksanakan, kegiatan ini berisi pengamatan bagaimana cara guru mengajar di dalam kelas, apakah guru menggunakan media pembelajaran, bagaimana sistematis guru dalam mengelola kelas dan lain-lain. Dari hasil pengamatan, diperoleh hasil bahwa masih banyak guru yang belum menggunakan media interaktif untuk membantu proses pembelajaran. Beberapa guru di SMA Negeri 1 Pomalaa masih menggunakan método ceramah saja tanpa dibantu dengan media pembelajaran yang menarik perhatian siswa.

Tabel 2. Tingkat Pemahaman Peserta Sebelum dan Sesudag Pelaksanaan Pelatihan

<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	peningkatan	Kategori
23%	92%	69%	Baik

Tabel 2 merinci hasil evaluasi efektivitas pelatihan pemanfaatan aplikasi canva bagi guru di sma negeri 1 pomalaa melalui perbandingan nilai pre-test dan post-test secara terukur. pada tahap awal sebelum kegiatan pelatihan dilakukan, tingkat pemahaman peserta hanya mencapai angka 23 persen yang mengindikasikan rendahnya penguasaan teknologi instruksional. namun setelah mengikuti rangkaian pelatihan yang kreatif dan inovatif, tingkat pemahaman guru melonjak drastis hingga mencapai 92 persen. hasil ini menunjukkan adanya peningkatan kompetensi sebesar 69 persen yang secara resmi masuk dalam kategori baik. pencapaian tersebut membuktikan bahwa program pelatihan mampu mentransformasi kemampuan teknis.



Gambar 1. Proses demonstrasi pemanfaatan aplikasi Canva



Gambar 2. Dokumentasi bersama guru sebagai peserta pelatihan Canva Pembahasan

Analisis terhadap tahap perencanaan yang dilakukan selama 3 hari di SMA Negeri 1 Pomalaa mengungkap adanya kesenjangan signifikan antara kebutuhan siswa dan metode pengajaran yang diterapkan oleh para guru di kelas. Observasi awal menunjukkan bahwa mayoritas pendidik masih sangat bergantung pada *metode ceramah* konvensional tanpa melibatkan media pembelajaran interaktif yang mampu menarik perhatian peserta didik secara optimal dalam proses belajar mengajar harian. Sistematis pengelolaan kelas yang dilakukan cenderung bersifat satu arah sehingga interaksi antara guru dan siswa menjadi kurang dinamis serta inovatif sesuai tuntutan kurikulum modern saat ini. Kondisi tersebut diperparah dengan kurangnya pemanfaatan teknologi informasi dalam penyusunan bahan ajar yang dapat memvisualisasikan materi secara kreatif agar lebih mudah dipahami. Pengamatan lapangan ini menegaskan bahwa urgensi transformasi digital di lingkungan sekolah sangat mendesak untuk segera diimplementasikan melalui program pelatihan yang sistematis. Tanpa adanya pembaruan dalam penggunaan alat bantu instruksional, motivasi belajar siswa dikhawatirkan akan terus menurun akibat kejenuhan terhadap pola penyampaian materi yang bersifat monoton dan kurang memiliki daya tarik visual yang kuat dalam setiap pertemuan akademik rutin yang berkala (Daulay et al., 2022; Fitria & Susanto, 2022; Handayani et al., 2022; Oktafiani & Mujazi, 2022; Wahyuni & Rusnilawati, 2024).

Evaluasi efektivitas program melalui instrumen penilaian awal menunjukkan data empiris yang memperkuat temuan observasi lapangan mengenai rendahnya penguasaan teknologi instruksional di kalangan guru. Hasil perolehan nilai pada tahap *pre-test* tercatat hanya menyentuh angka 23 yang mengindikasikan bahwa tingkat pemahaman dasar mengenai pengoperasian perangkat lunak desain kreatif masih sangat terbatas serta membutuhkan intervensi mendalam. Angka 23 ini menjadi cerminan dari hambatan teknis yang dihadapi pendidik dalam mengeksplorasi fitur digital yang tersedia untuk menunjang kualitas penyampaian pesan edukasi di dalam ruang kelas. Rendahnya skor awal tersebut dipengaruhi oleh minimnya frekuensi paparan guru terhadap aplikasi desain *online* yang sebenarnya memiliki potensi besar dalam menciptakan lingkungan belajar yang inspiratif. Secara metodologis, titik awal ini memberikan gambaran jernih mengenai perlunya pendampingan intensif agar kemampuan guru tidak hanya terpaku pada pengolahan teks sederhana tetapi beranjak pada pembuatan konten visual yang lebih menarik. Kesenjangan kompetensi ini menjadi landasan utama bagi tim pelaksana untuk merancang strategi pelatihan yang lebih fokus pada aspek praktik penggunaan aplikasi guna meningkatkan literasi digital secara menyeluruh bagi para tenaga pengajar profesional di sekolah (Arnanto et al., 2025; Basri et al., 2023; Iskandar et al., 2022; Suriyanto et al., 2025; Warsiyah et al., 2022).



Proses demonstrasi dan praktik langsung selama rangkaian kegiatan pelatihan telah menjadi katalisator utama dalam mentransformasi kemampuan atau keterampilan teknis para guru di SMA Negeri 1 Pomalaa. Pendekatan yang digunakan berfokus pada pemanfaatan aplikasi *online* secara kreatif dan inovatif untuk menyusun modul serta presentasi yang lebih interaktif bagi siswa di sekolah. Para pendidik diberikan ruang seluas mungkin untuk mengeksplorasi berbagai templat dan elemen visual yang dapat disesuaikan dengan karakteristik materi pelajaran masing-masing agar terlihat lebih profesional serta edukatif. Melalui tahapan bimbingan teknis yang sistematis, guru mulai memahami cara mengintegrasikan gambar, tipografi, dan komposisi warna tepat guna membangun pengalaman belajar yang lebih bermakna. Langkah ini tidak hanya meningkatkan keterampilan kognitif mereka tetapi juga membangkitkan rasa percaya diri dalam mengadopsi teknologi baru sebagai sarana pendukung keberhasilan instruksional. Dokumentasi selama proses berlangsung memperlihatkan antusiasme yang tinggi di mana terjadi diskusi aktif mengenai sistematika penyajian konten yang dapat merangsang minat belajar siswa secara lebih efektif. Transformasi ini merupakan langkah strategis dalam mewujudkan ekosistem pendidikan berbasis digital yang lebih inklusif dan modern bagi perkembangan peserta didik (Fauzi & Irvansyah, 2022; Maharani et al., 2023; Picauly, 2024; Syafaatussalamah & Salsabilla, 2025; Yusuf et al., 2023).

Dampak positif dari intervensi pelatihan tersebut terlihat secara nyata melalui lonjakan skor yang diperoleh para peserta pada tahap penilaian akhir yang dilakukan secara terukur. Tingkat pemahaman guru meroket tajam hingga mencapai angka 92 yang membuktikan bahwa materi yang disampaikan berhasil diserap dengan sangat baik oleh seluruh kelompok sasaran. Jika dibandingkan dengan nilai awal, terdapat selisih peningkatan kompetensi sebesar 69 yang secara otomatis menempatkan keberhasilan program ini dalam kategori baik sesuai standar evaluasi yang ditetapkan. Pencapaian angka 92 dan kenaikan sebesar 69 mencerminkan adanya perubahan perilaku yang signifikan dalam cara guru memandang pentingnya media visual sebagai alat bantu utama dalam pengajaran. Kemampuan untuk meningkatkan pemahaman dari angka 23 menuju angka 92 menunjukkan bahwa metode demonstrasi dan pendampingan praktik merupakan strategi yang sangat jitu dalam mengatasi hambatan literasi teknologi. Hasil ini memberikan jaminan bahwa para guru kini telah memiliki bekal keterampilan yang cukup untuk meninggalkan pola ceramah lama dan mulai beralih pada pemanfaatan media kreatif yang jauh lebih dinamis untuk menunjang efektivitas proses pembelajaran di setiap kelas mereka secara kontinu dan berkelanjutan (Fajriah et al., 2025; Handayani et al., 2023; Minardi & Akbar, 2020; Sari et al., 2020; Sudirman et al., 2022).

Meskipun program ini telah mencapai hasil yang memuaskan, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan untuk pengembangan kegiatan serupa di masa depan agar memberikan dampak lebih luas. Waktu perencanaan yang hanya berlangsung selama 3 hari dianggap terlalu singkat untuk memetakan secara mendalam seluruh kebutuhan spesifik dari setiap mata pelajaran yang berbeda di sekolah. Selain itu, durasi pelatihan yang terbatas mungkin belum cukup bagi sebagian guru untuk menguasai fitur-fitur lanjutan yang memerlukan eksplorasi lebih mendalam serta bimbingan teknis secara kontinu. Implikasi dari temuan ini menekankan pentingnya pendampingan berkelanjutan agar keterampilan yang telah mencapai angka 92 tetap konsisten dan tidak mengalami penurunan seiring berjalannya waktu operasional akademik. Fokus pada peningkatan sebesar 69 harus terus dipelihara melalui pembentukan komunitas belajar internal di antara para guru untuk saling berbagi inovasi media pembelajaran terbaru secara mandiri. Penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas cakupan sampel dan menambah variabel evaluasi guna melihat sejauh mana penggunaan media





kreatif ini berdampak langsung pada peningkatan prestasi akademik siswa di kelas secara jangka panjang agar tujuan pendidikan nasional dapat tercapai secara paling optimal.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan pelatihan pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran di SMA Negeri 1 Pomalaa, dapat disimpulkan bahwa pelatihan ini mampu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Hal ini ditunjukkan oleh adanya peningkatan pemahaman peserta dari hasil pre-test sebesar 23% menjadi 92% pada post-test dengan peningkatan sebesar 69% yang berada pada kategori baik. Pelatihan ini memberikan pengalaman baru bagi guru dalam memanfaatkan teknologi digital untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Dengan demikian, penggunaan aplikasi Carva dapat menjadi salah satu alternatif media peelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Ke depan, kegiatan serupa diharapkan dapat terus dilakukan secara berkelanjutan agar emampuan guru dalam memanfaatkan tekknologi pendidikan yang semakin berkembang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak SMA Negeri 1 Pomalaa yang telah memberikan kesempatan dan dukungan dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada para guru yang telah berpartisipasi secara aktif selama kegiatan berlangsung. Selain itu, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Universitas Sembilanbelas November Kolaka atas dukungan yang diberikan sehingga kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat terlaksana dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Amini, Q., Rizkyah, K., Nuralviah, S., & Urfany, N. (2020). Pengaruh globalisasi terhadap siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Dakwah*, 2(3), 375–385. <https://doi.org/10.36088/pandawa.v2i3.907>
- Arnanto, G. C., Wahrini, R., Singkerrru, H., Soiswaty, D. P., & Samad, P. I. S. (2025). Penguatan literasi teknologi guru melalui penerapan Canva untuk pengembangan bahan aktif interaktif. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 330–335. <https://doi.org/10.59562/abdimas.v3i2.10949>
- Basri, S., Fitrawahyudi, F., Khaerani, K., Nasrullah, I., Ernawati, E., Aryanti, A., Maya, S., Aisyah, S., & Sakti, I. (2023). Peningkatan kemampuan literasi digital di lingkungan pendidikan berbasis aplikasi Canva. *Pengabdian Masyarakat Sumber Daya Unggul*, 1(2), 96–103. <https://doi.org/10.37985/pmsdu.v1i2.65>
- Daulay, A. S., Saragih, C. S., Sitorus, J., & Suryadi, Y. (2022). Analisis tingkat kejenuhan belajar siswa kelas I pada mata pelajaran bahasa Indonesia. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(3), 464–469. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v2i03.1834>
- Fajriah, A., Rahayu, R., Siregar, D. H. S., Mahfuzi, N., & Risky, R. L. (2025). Transformasi gaya mengajar guru sekolah dasar dari konvensional ke digital di era kreativitas teknologi. *TEACHING: Jurnal Inovasi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 5(4), 1157–1165. <https://doi.org/10.51878/teaching.v5i4.7921>



- Fauzi, F., & Irvansyah, R. (2022). Transformasi digital pada sistem kearsipan di SMAN 1 Takengon Kabupaten Aceh Tengah. *Manajemen Pendidikan*, 17(1), 36–49. <https://doi.org/10.23917/jmp.v17i1.15911>
- Fitria, F., & Susanto, R. (2022). Pengaruh media berbasis video interaktif terhadap pemahaman siswa pada pembelajaran IPA kelas V sekolah dasar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 135–144. <https://doi.org/10.29210/022034jpgi0005>
- Handayani, A. D., Hermansyah, H., & Susanti, D. (2022). Pengaruh aplikasi Quizizz terhadap motivasi belajar matematika siswa. *Mathematics Education and Application Journal*, 4(1), 1–7. <https://doi.org/10.35334/meta.v4i1.2651>
- Handayani, I., Noviana, W., Widihastuti, H., & Handayani, R. (2023). Training on making learning media using Canva to increase teacher creativity. *Community Empowerment*, 8(5), 682–687. <https://doi.org/10.31603/ce.7107>
- Ilahy, W. Q., Subali, B., & Widiarti, N. (2024). Kajian literatur tren penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan Canva pada rentang tahun 2020–2025. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1). <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/23780>
- Indriani, C. (2024). Pengaruh penggunaan aplikasi Canva dalam media pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 1(2). <http://journal.ainarapress.org/index.php/jiepp/article/view/505>
- Iskandar, D., Zuwerni, Z., & Sofyan, S. (2022). Pengembangan e-modul pelatihan aplikasi google workspace for education untuk penguatan kompetensi literasi digital guru MTs. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 1005–1018. <https://doi.org/10.38035/jmpis.v3i2.1268>
- Jahring, Nasruddin, & Marniati. (2022). Peningkatan kompetensi guru dalam pembuatan media pembelajaran berbasis android menggunakan smart apps creator. *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 2–11.
- Maharani, L., Khunafah, K., Faruq, U., & El-Yunusi, M. Y. M. (2023). Transformasi pengembangan bahan ajar PAI berbasis digital dan VAK method dalam meningkatkan kognitif siswa. *Tadibuna: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 6(1), 82–90. <https://doi.org/10.30659/jpai.6.1.82-90>
- Minardi, J., & Akbar, A. S. (2020). Pelatihan pengembangan media pembelajaran interaktif dengan power point untuk peningkatan kompetensi guru SD. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 11(1), 96–105. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v11i1.2747>
- Muhandis, M. A. A., & Riyadi, A. (2023). Analisis efektivitas customer first quality first approach pada training quality dojo dengan metode quasi eksperimen one group pretest posttest. *Journal of Applied Multimedia Networking (JAMN)*, 7(1). <https://jurnal.polibatam.ac.id/index.php/JAMN/article/view/6931>
- Oktafiani, O., & Mujazi, M. (2022). Pengaruh media pembelajaran Nearpod terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran matematika. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 124–134. <https://doi.org/10.29210/022033jpgi0005>
- Picauly, V. E. (2024). Transformasi pendidikan di era digital. *Indonesian Research Journal On Education*, 4(3). <https://doi.org/10.31004/irje.v4i3.1278>
- Sari, I. P., Novitasari, A. T., & Miftah, Z. (2020). Efektivitas pelatihan membuat media pembelajaran interaktif dengan macro powerpoint bagi guru. *Research and Development Journal of Education*, 6(2), 31–41. <https://doi.org/10.30998/rdje.v6i2.6107>



- Sari, V. K., Rusdiana, R. Y., & Putri, W. K. (2021). Pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan Canva bagi guru SMPN 1 Tegalampel Bondowoso. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 4(4). <https://jppipa.unram.ac.id/index.php/jpmipi/article/view/952>
- Sudirman, S., Naabillah, S., & Umaya, W. (2022). Inovasi penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan kreativitas guru PAI. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 9(3), 844–852. <https://doi.org/10.69896/modeling.v9i3.2806>
- Suriyanto, D. F., S, N. F., Dzulfadhilah, F., Wardah, S. S. W., & Baso, F. (2025). Pelatihan peningkatan kompetensi guru dalam pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran digital. *Kreativa: Jurnal Kemitraan Responsif Untuk Aksi Inovatif Dan Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 169–176. <https://doi.org/10.61220/kreativa.v2i2.20259>
- Syafaatussalamah, A., & Salsabilla, D. E. (2025). Efektivitas penggunaan media digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Al-Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 3(3), 11–24. <https://doi.org/10.59059/al-tarbiyah.v3i3.2479>
- Wahyuni, N. A., & Rusnilawati, R. (2024). Pendekatan STEAM dengan model inquiry learning berbantuan liveworksheet untuk meningkatkan literasi matematis siswa SD kelas V. *FONDATIA*, 8(2), 316–328. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v8i2.4736>
- Warsiyah, W., Madrah, M. Y., Muflih, A., & Irfan, A. (2022). Urgensi literasi digital bagi pendidik dalam meningkatkan keterampilan mengelola pembelajaran. *Dimas: Jurnal Pemikiran Agama Untuk Pemberdayaan*, 22(1), 115–132. <https://doi.org/10.21150/dms.2022.221.10042>
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>
- Yusuf, M., Julianingsih, D., & Ramadhani, T. (2023). Transformasi pendidikan digital 5.0 melalui integrasi inovasi ilmu pengetahuan dan teknologi. *Jurnal Mentari: Manajemen Pendidikan Dan Teknologi Informasi*, 2(1), 11–19. <https://doi.org/10.33050/mentari.v2i1.328>